小小程式設計師選拔賽 實施辦法

「40 分鐘動手創作，秀出你的動畫或遊戲！」

活動目的

讓五、六年級的學生透過圖形化程式設計，實際動手設計一個**動畫故事**或**小遊戲**，在限時 40 分鐘內展現自己的創意、邏輯力與解決問題的能力。鼓勵孩子從玩中學，從做中成長，也為彰化縣貓咪盃及廣達游智盃競賽儲備參賽選手。

參加對象

- **114 學年度國小五年級及六年級學生**
- 個人賽
- 需具備基本圖形化程式設計能力（如 Scratch）

活動方式與流程

項目	說明
報名方式	採 **線上報名表單**（Google Form）
比賽方式	線上進行，限時 **40 分鐘** 完成創作
創作主題	題目比賽當天公布！（動畫 or 小遊戲，擇一發揮）
使用平台	桌機 Scratch 軟體
作品提交	Scratch 專案連結上傳至指定表單

活動日期（範例）：

比賽地點：報名前公告
報名時間：114 年 9 月 1 日（一）-9 月 5 日（五）24:00 止
比賽日： 114 年 9 月 10 日（三）早自修 7:50-8:30(預定)
公告錄取名單：114 年 9 月 24 日（三）前

比賽規則

- 比賽題目當天公布
- 學生需在 40 分鐘內獨立完成作品
- 完成後將 Scratch 連結貼到指定表單
- 不得使用事先製作好的作品（如有發現將取消資格）

動畫評分項目

項目	評分說明
創意發想	主題呈現是否有創意、有趣、與題目相關
程式邏輯	是否有運用基本程式概念，如：事件、迴圈、判斷
視覺與設計	畫面清楚、角色/背景搭配得當、有基本美感
完整性	作品是否能順利執行、功能完整

遊戲評分項目

項目	說明
創意表現	遊戲內容有趣嗎？主題特別嗎？
可玩性	遊戲好玩嗎？操作簡單、清楚嗎？
實作技巧	有使用到邏輯判斷、分數計算、角色控制等基本功能嗎？
視覺與音效	畫面有美感嗎？有用音效或動畫加分嗎？

注意事項

1. 比賽需於時間內完成，逾時未交視為棄權。
2. 主辦單位保留比賽規則與解釋權。
3. 比賽時間未到視為棄權
4. **現在就來努力準備參賽吧！**

   「寫程式、玩創意，設計出你的故事！」

5. 9/1 當天開放報名 表單連結：☞ [點我報名]（開學後公告）

主辦單位：教務處資訊組